



# PORTFOLIO 2D PROJECT

KIM SE EUN

# GAME INFO

2D + Adventure + Simulation

2D

Simulation

Adventure

Tile map

농장

채집 / 채광

낚시

사냥

레퍼런스 게임 볼륨이 크기때문에, 스토리 및 레벨 요소를 배제한 주요 기능 위주로 개발.

레퍼런스 게임 < Harvest Moon & Stardew Valley >





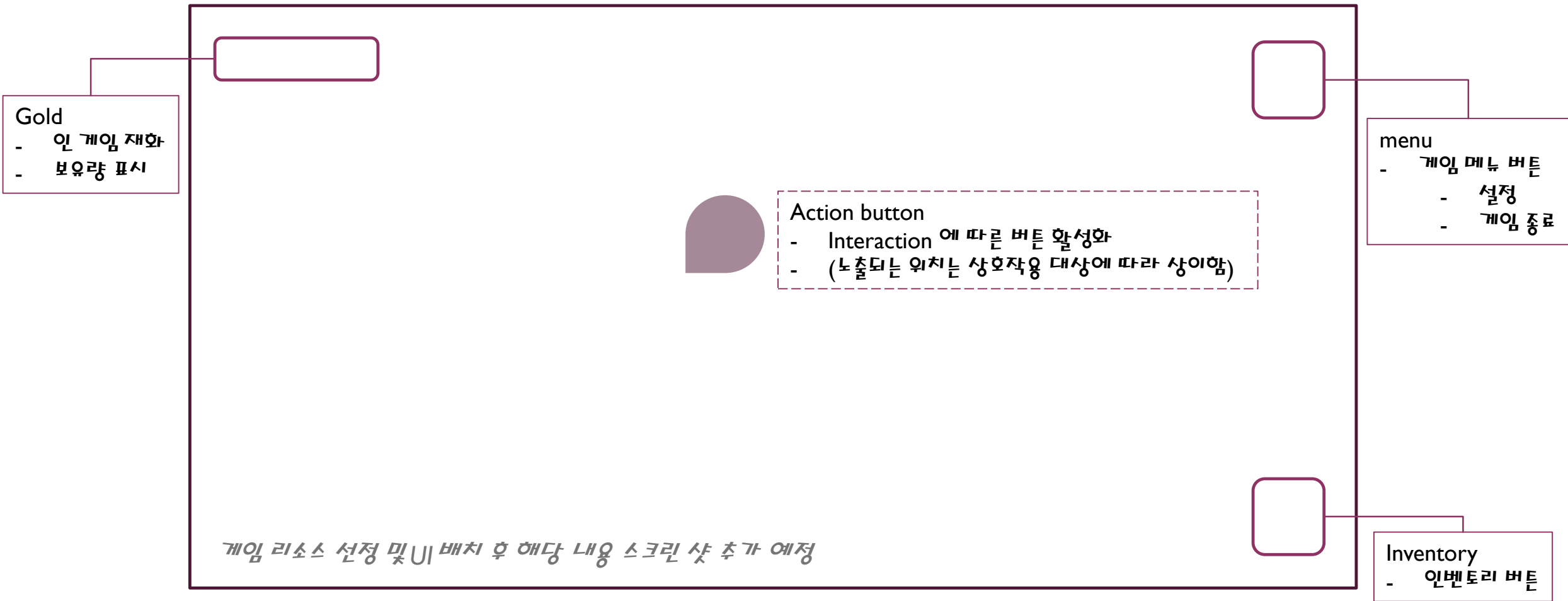
UI

배치도



# UI

## Main HUD



# UI

## Map 구성

맵 구성	내용	예시	기능
Filed / Water	맵 배경		이동 가능 / 이동 불가
Interaction Filed	낚시 포인트 밭 채집 / 채광 게시판 입장 가능 필드		낚시 작물 재배 (씨 뿌리기 → 물 주기 → 수확하기) 채집/채광 퀘스트 수락 및 완료 진입 (썸 전환)
Monster spawn zone	몬스터 스폰 지역		몬스터 스폰 및 이동 범위 설정 공격 가능
NPC	Npc 배치		이동 범위 설정

게임 리소스 선정 후 타일 형태 추가 및 영역별 스크린 샷 추가 예정

# 주요 기능 구현

구현 요소 리스트

# 주요 기능 구현

## 구현 요소 리스트

### ■ MAP

- 2D 타일 맵
- 상호작용 오브젝트 및 npc배치
- 상호 작용 가능한 필드 설정 Trigger)
- 몬스터 스폰 지역 등 설정.

### ■ PLAYER

- 이동
- 상호 작용 (collider 및 tag 설정, tag type 별 상호 작용)

### ■ MONSTER / NPC

- 배틀
- 상호 작용

### ■ INVENTORY

- 아이템 스택 ( item index 별 stack 처리)
- 정렬 기능 (sorting)

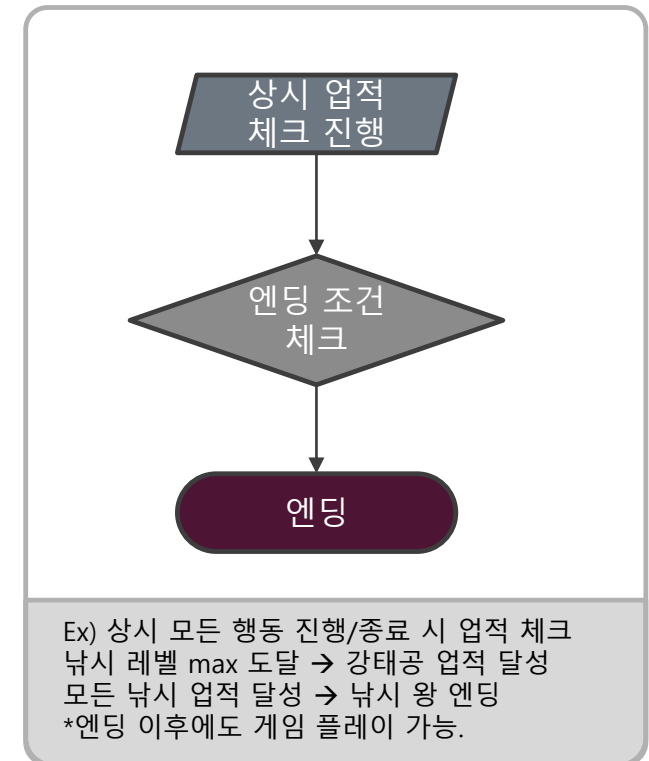
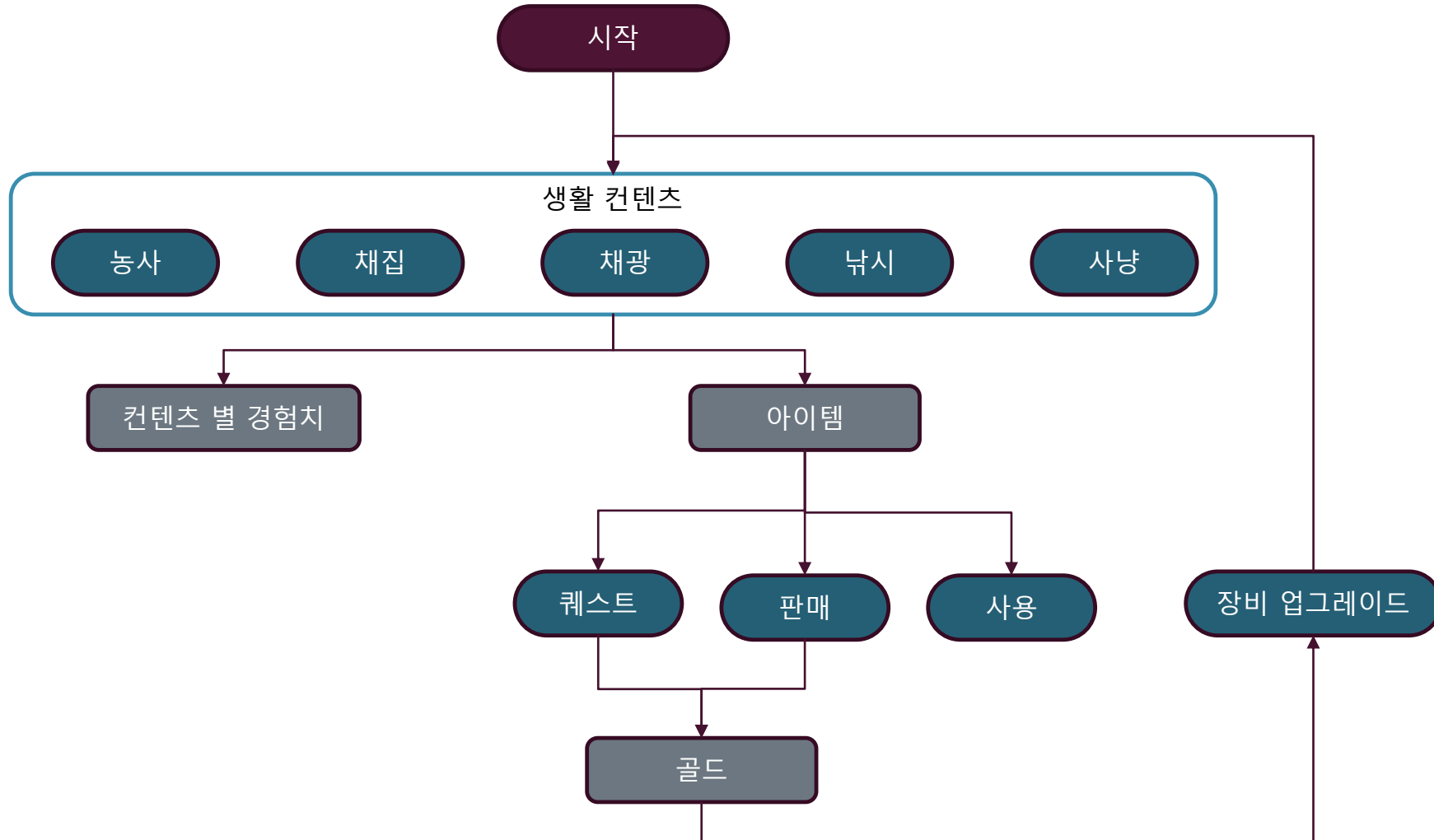
### ■ QUEST

- 수락, 목표 진행 상황 기록, 완료 처리

### ■ SHOP

- 아이템 구매 / 판매 처리
- 재화 획득 / 소모 처리

# GAME FLOW







# PLAN

개발 일정 2023-02-13 ~ 2023-03-03



# 개발 일정

2023-02-13 ~ 2023-03-03

